

15. Концепт. Ведьмина Служба Доставки [Электронный ресурс]. – Режим доступа // <https://www.kinopoisk.ru/film/vedmina-sluzhba-dostavki-1989-2428/concept/> (дата обращения 24.09.2017).
16. Железобетон [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.world-art.ru/animation/animation.php?id=5866> (дата обращения 24.09.2017)
17. THUMBWAR: DesignIteration Combat Simulation by Paul Richards [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.autodeconstruct.com/thumbwar.htm> (дата обращения 22.09.2017).

УДК 378

ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

И.М. Майорова, Г.Х. Гафиятуллина

Казанский (Приволжский) федеральный университет

Аннотация. Целью данной работы является изучение становления и возможностей использования проблемного обучения в художественно-проектной деятельности для развития творческой активности. К основным изменениям в характере обучения относится ориентация на развитие творческого потенциала личности. Особое значение данный подход приобретает в подготовке студентов-дизайнеров. Применение проблемного обучения как формы учебной организации будет развивать инициативу и творческие способности студента и вырабатывать навыки самостоятельной работы в художественно-проектной деятельности.

Abstract. The purpose of this work is to study the formation and possibilities of using problem training in artistic and project activities for the development of creative activity. The main changes in the nature of education include the orientation toward the development of the creative potential of the individual. This approach is especially important in the training of design students. The application of problem training as a form of educational organization will develop the initiative and creative abilities of the student and develop skills of independent work in artistic and project activities.

Ключевые слова: творческая активность, проект, художественно-проектная деятельность, проблемное обучение.

Key words: creative activity, project, artistic and project activity, problem training.

Одной из важнейших задач в дизайн-образовании является проблема формирования творческой личности, обладающей нестандартным мышлением и способной к неординарному подходу в созидательной деятельности. Создание студентами-дизайнерами художественных проектов дает возможность воспитывать способность мыслить, развивать творческую активность.

Под проектной деятельностью в данной работе мы подразумеваем творческий процесс разработки основных деталей предстоящих действий по решению поставленной учебной задачи или задания. Она сложная и многоступенчатая, совершается как ряд последовательно следующих друг за другом этапов, приближающих разработку от общей идеи к точно описанным конкретным действиям.

Проектная работа включает в себя следующие элементы: игровой, познавательной, ценностно-ориентирующей, преобразовательной, профессионально-трудовой, теоретической и практической деятельности.

Поэтапная последовательность дает возможность строить учебный процесс, имеющий личностный смысл для студента, что повышает уровень его творческой активности. В связи с этим становится актуальным применение методов, активизирующих творческий поиск в процессе проектирования, направленных на развитие творческого проектного мышления студента-дизайнера и на продуктивность самого процесса проектирования.

Становление обучения прошло 3 этапа: активизация обучения, исследовательский метод, проблемное обучение.

Начнем с рассмотрения активизации, основе которой умственная, способствующая лучшему запоминанию, поскольку позволяет более глубоко проникнуть в суть предметов и явлений. Постановку проблемных вопросов в ходе дискуссий использовал Сократ и представители пифагорейской школы, софисты [6].

В основе метода активизации в конце девятнадцатых в начале двадцатых веков стал формулироваться исследовательский метод обучения по В.Т. Кудрявцеву или исследовательский подход по терминологии М.И. Махмутова. В свою очередь в зарубежной педагогике этот метод связан с именем Г. Армстронга, использовавшего в преподавании «эвристический метод», суть которого заключалась в том, что путем наблюдения за предметами и явлениями ученик сам добывает знания, и учится анализировать и переносить их в формообразование и конструкции объекта [2].

Рост популярности проблемного обучения приходит 50 – 60-х гг. двадцатого века. Исследователи связывают это с научно-техническим прогрессом, который привел к росту и усложнению системы знаний и умений, что в свою очередь способствовало развитию инициативности и самостоятельности человека, стремлению к самообразованию, творческому использованию опыта, повышению творческой активности.

Исследователи выделяют три типа обучения – репродуктивное, объяснительно-иллюстративное, частично-поисковое или эвристическое и проблемное. В своих работах они связывают их со степенью приближенности процесса проектирования к реальному процессу познания, так как именно самостоятельный поиск получения информации формирует умения и навыки студента-дизайнера в художественно-проектной деятельности [3].

Репродуктивный тип обучения основывается на работе памяти учащихся и точному неоднократному воспроизведению сообщённых знаний и показанных способов действий.

Т.В. Кудрявцев считал, что главным недостатком репродуктивного типа является недостаточность правильного структурирования действий, и, в конечном счете, формирования деятельности в целом [2].

Объяснительно-иллюстративное обучение предлагает знания в готовом виде, уменьшая возможности развития самостоятельного мышления и действий учащихся. К объяснительно-иллюстративному обучению относятся такие приемы как лекция, демонстрация, объяснение, работа с учебником, рассказ и другие.

Ученые отмечают, что в рамках объяснительно-иллюстративного обучения активным может быть только преподаватель, внутренняя мыслительная активность учащихся невелика, в связи, с тем, что много времени занимают упражнения, соответственно, самостоятельная поисковая деятельность практически отсутствует [1].

Определяя сущность понятия проблемного обучения, мы акцентируем внимание на процессуальной стороне такого обучения, которое заключается в создании и организации перед учащимися проблемных ситуаций, осознании и разрешении этих ситуаций. Также неотъемлемой частью проблемного обучения является процесс совместной работы студентов-дизайнеров и педагога при максимальной самостоятельности первых и под общим направляющим руководством последнего.

Таким образом, отличительной чертой проблемного обучения в художественно-проектной деятельности в сравнении с другими формами является это не только формирование системы знаний, умений и навыков, но и развитие творческих способностей, готовности к самообучению и самообразованию, создание особого стиля умственной деятельности, характеризуемого самостоятельностью студентов-дизайнеров в художественно-проектной деятельности при решении новых проектных задач.

Исследователь М.И. Махмутов в своих работах при определении понятия проблемное обучение утверждает, что возникновение каждой мысли

происходит в проблемной ситуации, и подчеркивает важность использования проблемного обучения в образовании.

Мы разделяем мнение Т.В. Кудрявцева, что проблемное обучение является особой частью умственной деятельности, которое формирует не только способность видеть проблему, но и умение решать ее, что свидетельствует о высоком уровне развития интеллекта [2].

Таким образом, метод проблемного проектирования способствует развитию инициативы и творческих способностей студента и вырабатывает у него навыки самостоятельной работы, также развивает логическое и критическое мышление; предусматривает мотивированный выбор проблемы для каждого студента, направление принципиального решения темы и служит целям выявления новой точки зрения на проектируемый объект [4].

На основе проведенного анализа можно выделить 3 этапа проблемного обучения:

Первый этап – это период активизации учебного процесса путем более эффективного применения учебного материала, его эмоционального изложения, усиления элементов новизны излагаемого материала. Данный этап дает сильный толчок в развитии теории и практики современного развивающего обучения.

Второй этап характеризуется дальнейшими поисками путей активизации обучения уже с опорой на новые теоретические положения и с учетом достижений практики первого этапа. Здесь заметно усиливается роль познавательных задач, появляются попытки организации процесса обучения при помощи системы познавательных задач и исследовательских методов обучения [5].

Третий этап мы считаем важнейшим в становлении проблемного обучения, поскольку здесь происходит теоретическое осмысление роли и места проблемных ситуаций в учебном процессе и построение теории проблемного обучения в условиях современной школы с опорой на принцип проблемности усвоения и исследовательский принцип познания. Данная теория позволяет органически включать в себя все достижения предшествующих этапов поиска путей, активизации учебного процесса и развития мыслительных способностей студентов-дизайнеров в художественно-проектной деятельности.

Изучение и анализ научных исследований позволили нам определить проблемное обучение как форму организации проектной деятельности, также определить его преимущества в сравнении с традиционным объяснительно-иллюстративным обучением. Следует отметить, что его целевыми

ориентациями являются усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие познавательных и творческих способностей.

Также следует отметить основные этапы проблемного обучения. *Первым этапом* в процессе художественного проектирования является создание проблемной ситуации. *Вторым этапом* является осознание затруднения, противоречия, формулировка проблемной задачи. Затем следует решение проблемной задачи – это *третий этап*. *Четвертый и пятый этапы* включают в себя доказательство и проверку правильности решения проблемной задачи.

Исходя из вышесказанного, мы приходим к мнению, что от корректно поставленной проблемной ситуации зависит не только эффективность, но и возможность дальнейшего проблемного обучения. При правильной постановке данной ситуации у учащихся проявляется интерес и мотивация к самостоятельному созданию художественного проекта и к поиску нестандартных путей его решения.

Подводя итог, следует сказать, что функциями проблемного обучения в художественно-проектной деятельности являются:

- развитие навыков творческого усвоения знаний;
- развитие навыков творческого применения знаний и умений решать учебные проблемы;
- формирование и накопление опыта творческой деятельности;
- формирование способности генерирования идей и абстрактного мышления;
- формирование мотивов учения.

Все эти мотивы в процессе проектирования способствуют развитию творческой активности студентов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абушкин, Х.Х. Проблемное обучение – учителю. / Х.Х Абушкин – Саранск: Мордовское книжное издательство, 1996. – 174 с.
2. Матюшкин, А.М. Проблемное обучение: прошлое, настоящее, будущее: Коллективная монография: Книга 1: Лингво- педагогические категории проблемного обучения./ А.М. Матюшкин. – Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гуманит. ун-та, 2010. – 300 с.
3. Филимонова, В.Б. Проблема определения творческой активности личности в педагогических исследованиях / В.Б Филимонова // Научно-методический журнал «Концепт». – 2014. – № 10. – С. 51–55.

4. Шевцова, И.А. Технология проблемного обучения [Электронный ресурс] / И. А Шевцова // Педагогика онлайн – 2017. – Режим доступа: <http://aneks.spb.ru/obrazovatelnye-tehnologii/statia-tehnologiia-problemnogo-obucheniia.html> (дата обращения 10.09.2017)
5. Садовский, И.В. Метод проблемного проектирования / И.В. Садовский // Студенческая библиотека онлайн. – 2017. – С. 20 – 23. – Режим доступа: <http://aneks.spb.ru/obrazovatelnye-tehnologii/statia-tehnologiia-problemnogo-obucheniia.html> (дата обращения 11.09.2017)

УДК 7.74

ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ И ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРОВ

И.З. Раузеев, С.Р. Сыртланова

Казанский (Приволжский) федеральный университет

Аннотация. Целью данной работы является разбор механизма взаимодействия текстовой и иллюстративной информации в справочных изданиях.

Abstract. The purpose of this work is to analyze the mechanism of interaction of textual and illustrative information in reference publications.

Ключевые слова: изобразительное искусство, графический дизайн, полиграфический дизайн, книга, словарь, справочное издание.

Key words:: art, graphic design, polygraphic design, book, dictionary, reference edition.

Изобразительное искусство служит путём передачи информации с давних времён – от первобытности через наскальные рисунки и до наших дней через различные рода иконки.

Язык изобразительного искусства не нуждается в переводе и может быть понятен практически любому человеку.

В данной работе предлагается небольшое исследование сочетания двух важных способов передачи информации: текстовой и визуальной на примере иллюстрированного словаря терминов по дизайну как вида справочного издания.

Справочные издания активно применяются в нашей жизни для быстрого и эффективного поиска информации. Особенно это важно в работе специалистов в определённых профессиональных областях. Многие используют некоторые справочные материалы как настольные книги и часто обращаются к ним во время своей работы.